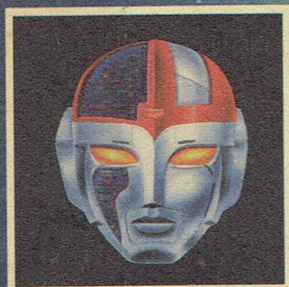
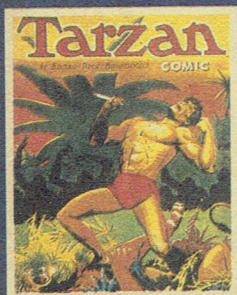
MARIO VS SONIC + ROTEIRO TV

4

# HERÓIS

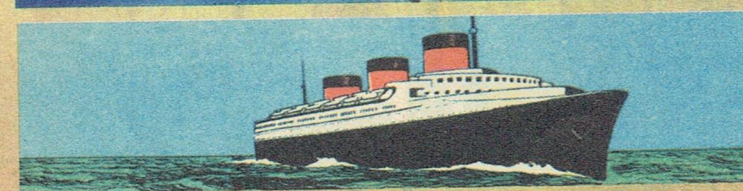
100$

CATWOMAN:
A HEROÍNA

VR TROOPERS:
OS TELE-
COMANDOS

TARZAN:
ATÉ AO FIM

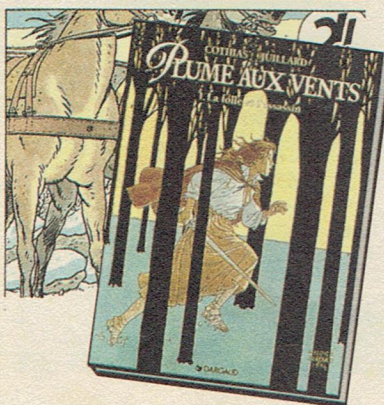
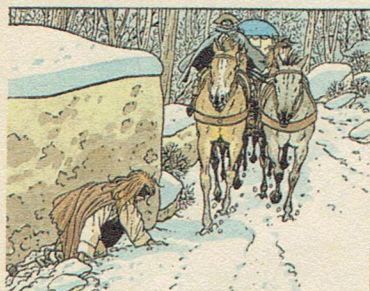
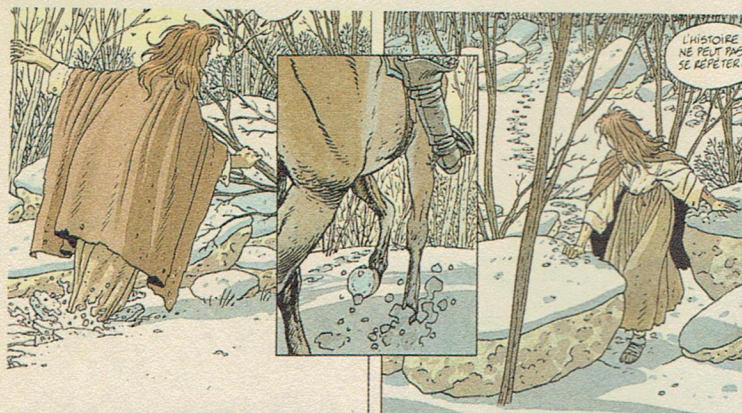
## STAR TREK
## 30 ANOS LUZ

SEMANAL • 12 A 18 DE FEVEREIRO '96 • AÇORES: 120$00 MADEIRA: 115$00

**EDIÇÃO SEMANAL N.º 4**

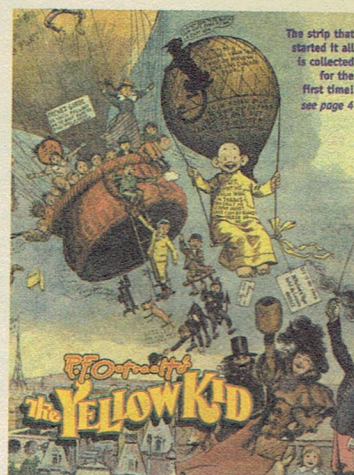
**De 12 a 18 Fevereiro'96**

**Heróis, Edição Semanal – n.º 4.** ABRIL/CONTROLJORNAL **Conselho de Gerência:** Francisco Pinto Balsemão, Luiz Vasconcellos, Miguel Ribeiro e Silva e João Xara-Brasil. **Director-Geral:** Miguel Ribeiro e Silva. **Director Financeiro:** Pedro Norton. **Director de Produção:** Manuel Parreira. **Director Responsável:** Fernando Vicente. **Editor-Chefe:** João Miguel Figueiredo Silva. **Arte:** Cláudia Santos (Coordenadora), Paula Rodrigues. **Secretária:** Susana Correia. **Colaborador:** Paulo Ferreira, Jorge Miguel (Ilustrações), Manuel Pereira, Rui Brazuna. **Produção Gráfica:** Guilherme Lima. **Informática:** José Calé, Helder Gavino, Joaquim Miranda. **Publicidade:** Cristina Marques (Coordenadora), Sofia Cruz (Contactos), José António Lopes (Coordenador de Materiais). **Delegação Norte** (Publ.) Carmen Melo (Coordenação). Pç Mouzinho de Albuquerque, 113, 4.º – 4100 Porto. Tel.: (02) 6001124; Fax: (02) 6001447. **Departamento Comercial:** Maria João Lima (Secretária de Direcção). **Departamento de Circulação:** Luís Segadães (Director), Helena Matoso (Assistente), Alexandre Correia (Coordenador de Assinaturas), Paula Fialho (Assistente), Mário Rosário (Circulação), Cristina Martins (Assistente). **Sede, Redacção, Publicidade, Serv. Administrativos:** Lgo da Lagoa, 15 C – 2795 Linda-a-Velha. Tel.: (01) 4168700; Fax: (01) 4143227. **Fotolitos e Montagem:** Euro-Scanner, Reprodução Gráfica Via Electrónica, Lda. – R. dos Carvalhais, Vila Verde – 2710 Sintra. Tel.: (01) 9618517/6681. **Impressão:** Lisgráfica, Impressão e Artes Gráficas, S.A. Casal de Santa Leopoldina, Queluz de Baixo. **Distribuição:** VASP – Sociedade de Transportes e Distribuição, Lda. R. Joaquim António de Aguiar, 43, 1.º Esq. – 1000 Lisboa. Tel.: (01) 3862064.



Registada no Ministério da Justiça sob o n.º 119476 de 17/11/95. **Depósito Legal:** 96537/96. **Tiragem:** 50 000 exemplares.

## Grand Prix

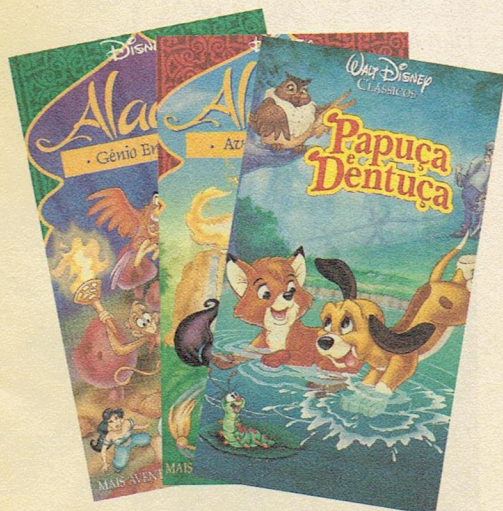
André Juillard conquistou o Grande Prémio do Festival Internacional de BD de Angoulême, o mais conceituado salão europeu dos quadradinhos, Juilland lançou recentemente o primeiro volume da fabulosa epopeia histórica *Plume Aux Vents*.

## 100 anos de BD

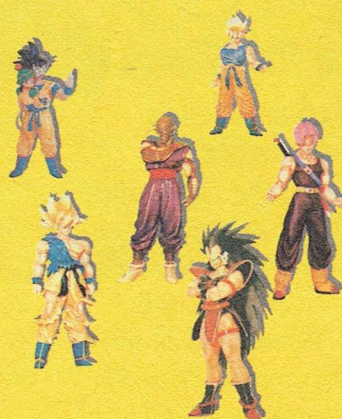
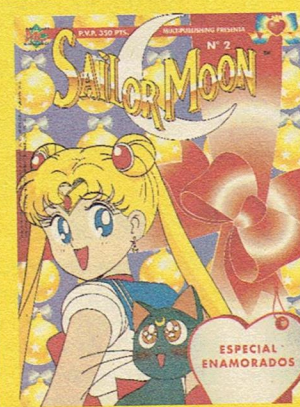
Foi em 1896 que o americano Richard Outcault publicou, no *New York World*, as primeiras pranchas de *Yellow Kid*, o famoso miúdo amarelo, de camisa de dormir e crânio de Poirot, que consta nos livros de histórias como pioneiro absoluto na utilização de balões. Os numerosos ilustradores que o precederam já haviam conjugado texto e imagem em composições estilo BD, mas recorriam por sistema às legendas sob as vinhetas, comprometendo a eficácia narrativa das ilustrações. Ao inventar o balão, Outcault, inventou a pólvora, estando na origem de todas os estouros e explosões correntes da chamada Nona Arte.

## Disney

Na sua consagrada colecção Disney, a Lusomundo propõe três novos títulos: o regresso de Aladdin e dos sonhos azuis do génio da lâmpada nas cassetes (extraídas da série animada) *Aventura Mágica* e *O Génio Engarrafado*, e a estreia em vídeo de *Papuça e Dentuça*, 24.ª longa metragem dos estúdios Disney. Filme de transição, parente longínquo do esplendor clássico de *Bambi* e familiar distante de *Aladdin* ou *Pocahontas*, *Papuça e Dentuça* é, ainda assim, uma bonita história e um exemplo de mestria de animação, narrando em cores vivas e cenários de sonho a amizade entre um cão e um filhote de raposa. *Papuça e Dentuça* foi, à altura da estreia (1981), o maior sucesso de bilheteira de sempre na história dos estúdios.

TANAKA

# GON

MANGA

**A *(A Suivre)* e a Casterman também começaram a apostar nos Manga de luxo, criando uma colecção própria para os grafismos japoneses mais elaborados. Em separata do n.° 216 da mais conceituada revista de BD franco-belga da actualidade, os editores prestam tributo à arte de Masashi Tanaka editando uma história curta do dinossauro Gon**

**Se gostas realmente de Manga e estás disposto a puxar pela carteira, entra em contacto com a Samourai France. Esta empresa dispõe de uma pequena rede de lojas espalhadas pela França e está à procura de parceiros no resto da Europa. A venda por catálogo abrange toda a parafernália de artigos baseados nos heróis da BD nipónica: bonecos, filmes, posters, trading cards, kits, livros e jogos em CD-ROM.**
**Samourai France**
**167 avenue Eugène Delacroix, 91210**
**Draveil, França**

**Em França e em Espanha a série *Sailor Moon (Navegantes da Lua)* tem dado pano para mangas. Em ambos os países já originou uma revista mensal própria, onde as meninas podem ficar de olhos em bico com aventuras exclusivas, passatempos e graphic-novels melosas das suas heroínas preferidas. Antes que cá cheguem *Dragon Ball*, *Akiras* e mangas do género, ladies first!**

## L'affaire Blake & Mortimer

By Jove! Ainda algo arredios do mercado português, Blake & Mortimer, os aventureiros gentlemen criados por E. P. Jacobs, têm-se desdobrado nas mais variadas e tentadoras linhas de merchandise.
À venda nas melhores lojas, podes encontrar relógios espectrais com a marca amarela, pins diversos, espadões miniatura ou gravatas com um Mortimer personalizado. Mas há outras novidades de monta, e de montra. A editora Dargaud logrou o sonho impossível e encomendou a Ted Benoit e a Jean Van Hamme uma nova aventura de Blake & Mortimer! Depois de Bob de Moor ter concluído a algum custo os esboços inacabados das *Três Fórmulas do Professor Sato,* a aventura agora é outra. A ideia é fazer uma remake perfeita do traço de Jacobs. Ted Benoit passou três anos a treinar e imitar o estilo do mestre, para conseguir chegar a *L'affaire Francis Blake,* pastiche perfeito do majestoso estilo anos 50 do criador de *O Caso do Colar.* O álbum chegará às livrarias em finais de 1996 e a HERÓIS, com cortesia da *Lire,* mostra as primeiras pranchas. Verdadeiras cópias sem erros.

## Aragones ataca a Marvel

No próximo Dia das Mentiras, 1 de Abril, o autor Sergio Aragones vai apontar as suas baterias para o universo da Marvel.
As personagens mais importantes desta editora – Homem-Aranha, Hulk, X-Men, Quarteto-Fantástico e Capitão América – são as estrelas convidadas desta edição única e extraordinária.
Lembramos que Aragones é conhecido pelo anti-herói Groo, o bárbaro errante e fanático por queijo ralado que destrói tudo à sua passagem.

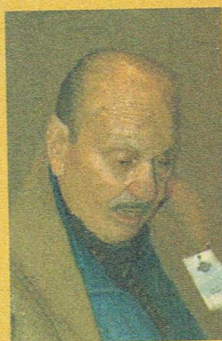
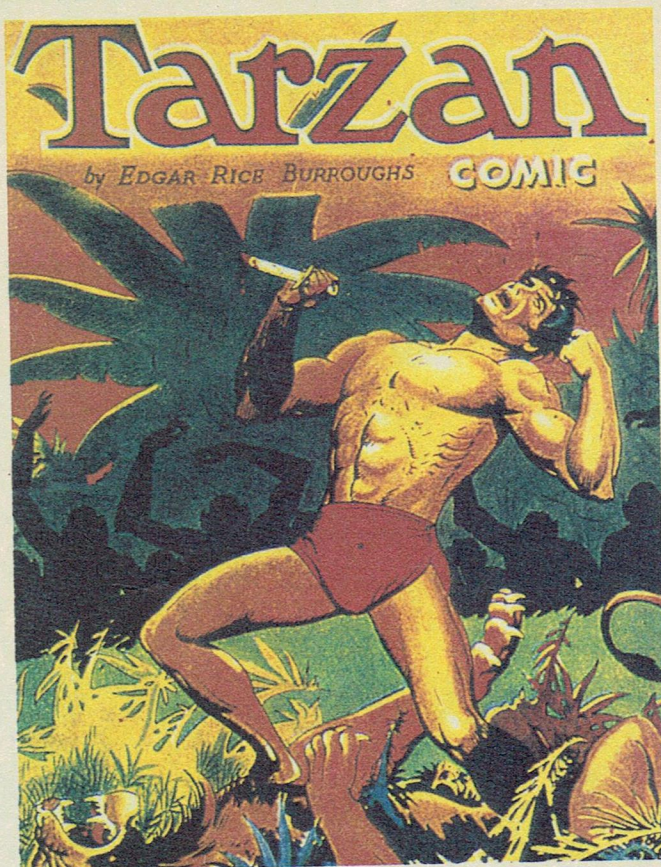
## Magazine

Sky News! Para os menos adeptos do idioma oficial de Obi-Wan-Kanobi, passou a estar disponível também em versão francesa a *Lucas Film Magazine,* revista oficial dos fanáticos de *Star Wars.* A Força está definitivamente de regresso.

EDGAR RICE BURROUGHS'

# Tarzan

Foi aplaudido de pé pelo público que lotava a cerimónia de atribuição dos Alpha Art de Angoulême. Ao fim da tarde, a **HERÓIS** esteve na sua conferência de imprensa, na Bulle Nord do Champ de Mars, em tributo ao convidado de honra do Festival de Angoulême. Desiludido, insurgiu-se contra a cultura de entretenimento. Disse que andamos a viver uma Disneylândia de aparências. Contestou a violência vigente nos comics americanos. Contou que não recebia direitos nenhuns pela reedição das suas séries clássicas. Disse mal dos Tarzan, de Weissmuller e de Greystoke. Afirmou que se o seu Tarzan, bom selvagem, visse na selva um intruso munido de espingarda, a despedaçaria de encontro a uma árvore. Falou do seu novo projecto, o seu novo herói, Morphos, o primeiro super não violento. A série estava prevista para a Dark Horse no próximo ano. Ouvimos com muita atenção. Tirámos fotografias. Falámos com ele. Pedimos-lhe um autógrafo. Estava óptimo, lúcido, em forma. Como um grande senhor. Fomos os últimos a saber. Brune Hogarth morreria algumas horas depois, em Paris, ido de Angoulême, aos 84 anos. Tarzan entregou a alma ao seu criador. Despedimo-nos dele, mas foi sem querer.

With all good wishes,
Burne Hogarth
Jan 96,

## Burne Hogarth
### (1911-1996)

Nascido em 1911, Brune Hogarth começou a desenhar *Tarzan Of The Apes*, em 1937, baseado nos contos clássicos do senhor das selvas de Edgar Rice Burroughs. Inspirado no traço pelos mestres pintores da Renascença italiana, Hogarth chegou a ser considerado o Miguel Ângelo da BD. Ex-professor de Anatomia, fundador da Cartoonist and Illustrators School, Brune Hogarth criou outras personagens, como Drago e Miracle Jones, e escreveu livros de referência sobre arte aplicada, entre os quais, *Drawing the Human Head*. Nos anos 70, ensaiou um breve regresso ao desenho de Tarzan e trabalhava ultimamente numa mini-série para a editora Dark Horse, que apresentaria o seu novo herói, Morphos. Faleceu em Paris em Janeiro de 1996.

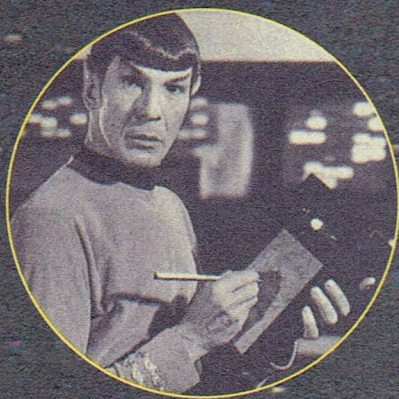
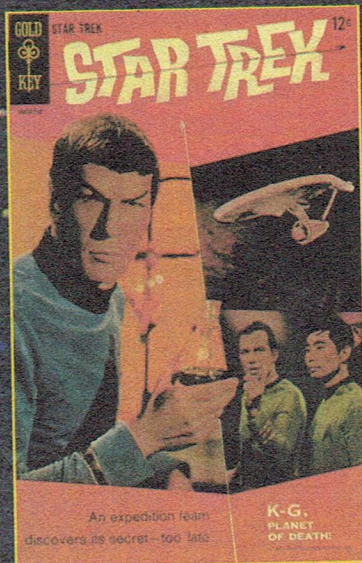
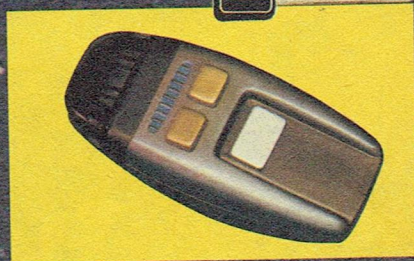
# STAR TREK

1966-1996

30 ANOS-LUZ!

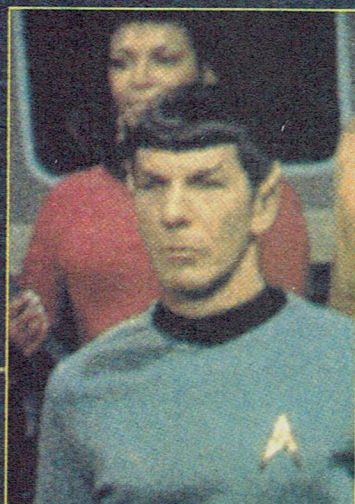
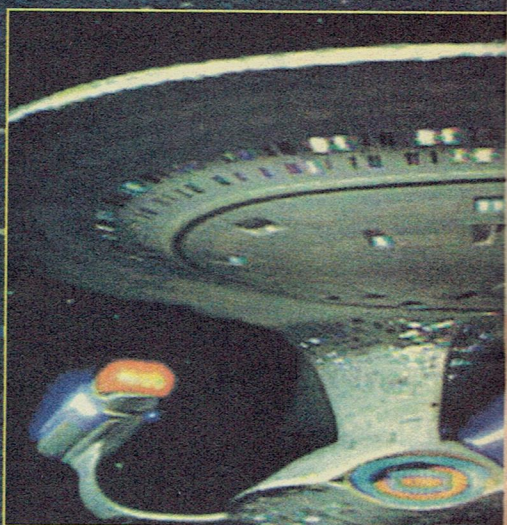
VIAGENS NO ESPAÇO SIDERAL

"SPACE: THE FINAL FRONTIER.
THESE ARE THE VOYAGES OF THE STARSHIP
ENTERPRISE. IT'S CONTINUING MISSION TO
EXPLORE STRANGE NEW WORLDS, TO SEEK OUT NEW
LIFE AND NEW CIVILIZATIONS, TO BOLDLY GO
WHERE NO MAN HAS GONE BEFORE"

Neste momento a saga *Star Trek* compreende qualquer coisa como quatro séries de televisão, uma série de desenhos animados e sete filmes. A juntar a isto há ainda uma infinidade de produtos que vão desde os mais sofisticados jogos para computadores, até à roupa de cama, Star Trek, passando naturalmente pelos brinquedos, cromos, comic-books, etc. Mas o sucesso era algo de bastante distante em Setembro de 1966, altura em que foi exibido, pela primeira vez, o episódio-piloto de *Star Trek*. Criada e concebida por Gene Roddenberry, um ex-polícia de Los Angeles, que se dedicou à escrita, *Star Trek* esteve originalmente para se chamar *Wagon Train to the Stars*, dado que o género mais popular na televisão americana de meados dos anos 60 era o western. O nome mudou, mas o conceito, com algumas modificações, foi sendo aperfeiçoado e no Verão de 1966 os espectadores americanos puderam, pela primeira vez, viajar no espaço sideral. O futuro, o século XXIII, segundo Roddenberry, seria um lugar de paz e de progresso onde a humanidade teria ultrapassado as suas insuficiências, tendo partido rumo às estrelas. A série original girava em torno das aventuras da tripulação da nave *U.S.S. Enterprise*, que efectuava uma viagem exploratória de cinco anos, em busca de novos conhecimentos e de novas formas de vida. As aventuras tinham como protagonistas um trio de personagens, hoje lendário: o capitão Kirk, destemido e ousado; o Dr. McCoy, médico de bordo; e o enigmático

BEAM ME UP SCOTTY

Os estúdios Desilu tentam vender o projecto de *Star Trek* à CBS, que declina a proposta.

A NBC põe no ar o primeiro episódio de *Star Trek* *The Man Trap*.

Nos seus picos de audiência, *Star Trek* só atinge o 52.° lugar no ranking de audiências americano.

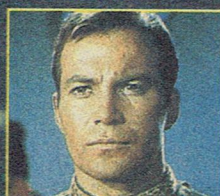
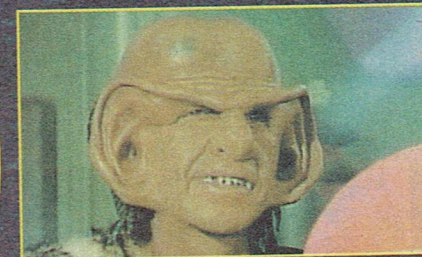
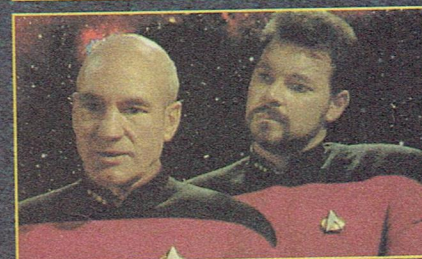
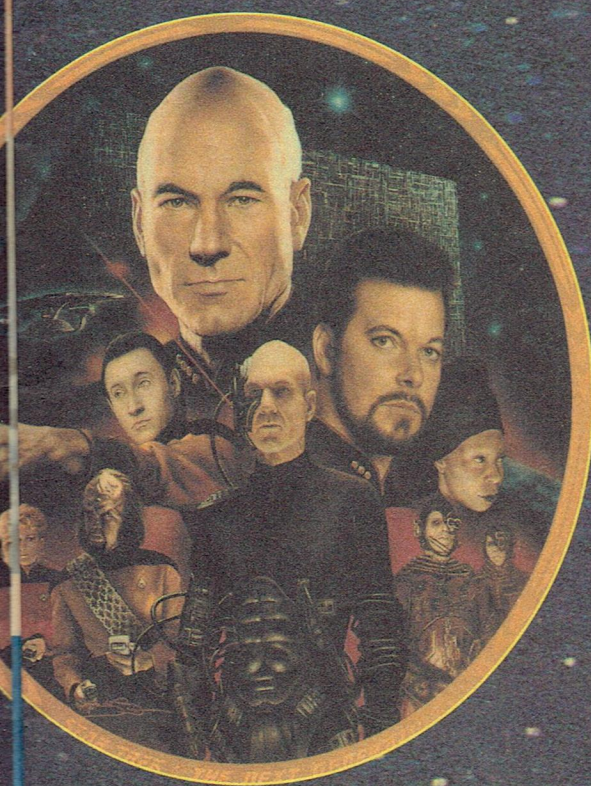
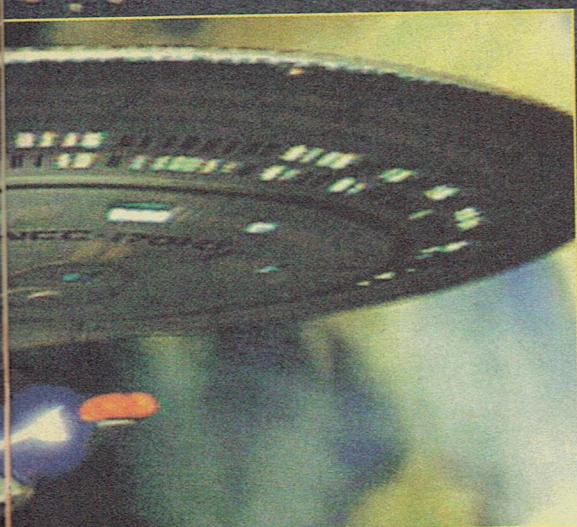
imediato Spock, um vulcano de orelhas ponteagudas e uma lógica a toda a prova. Tínhamos depois mais quatro tripulantes: o chefe de máquinas Scotty, um escocês bonacheirão; a técnica de comunicações Uhura; o timoneiro Sulu, um japonês intrépido e audaz; e, finalmente, o astronavegador Chekov, sempre tímido. Combatendo ameaças cósmicas, monstros espaciais, vírus mortíferos e raças estranhas, a tripulação da *Enterprise* viveu 89 aventuras durante cerca de três anos, mas, em 1969, devido aos baixos níveis de audiência, a série foi cancelada. No entanto, estas aventuras no espaço tinham feito uma legião de fãs fiéis, que durante anos inundaram a Paramount Studios com pedidos para o regresso dos seus heróis. O que veio a acontecer em 1978, só que desta vez *Star Trek* saltava para o grande ecrã. *Star Trek – The Movie*

teve tal sucesso que desde então o estúdio não tem parado de produzir novas aventuras, preparando actualmente a oitava longa-metragem. O sucesso crescente dos filmes *Star Trek* fez com que a Paramount Pictures apostasse na criação de uma nova série de televisão, que capturasse o espírito de aventura e descoberta da série original. Chamado para guiar o novo projecto, Gene Roddenberry criou *Star Trek — The Next Generation*. Passada no século XXIV, esta nova série faz a crónica das aventuras da tripulação de uma outra nave também chamada *Enterprise*. Nave capitã da armada sideral da Federação

A NBC anuncia o cancelamento da série, mas recebe 1 milhão de cartas de protesto e decide mantê-la.

O primeiro beijo inter-racial na televisão americana une Kirk e Uhura.

1969

Volvidos 79 episódios, a NBC cancela a série.

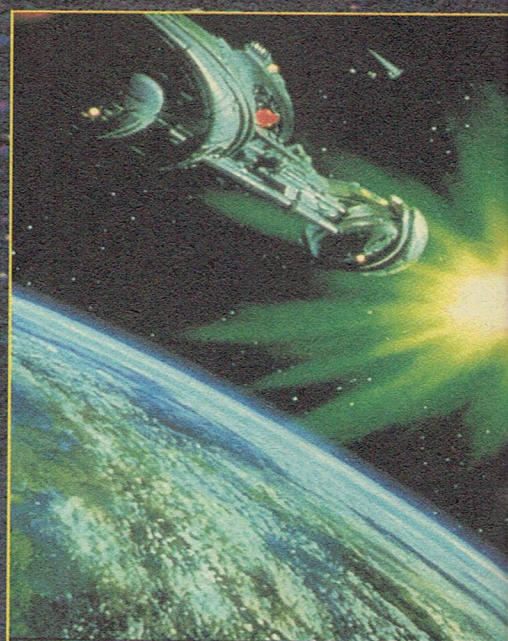
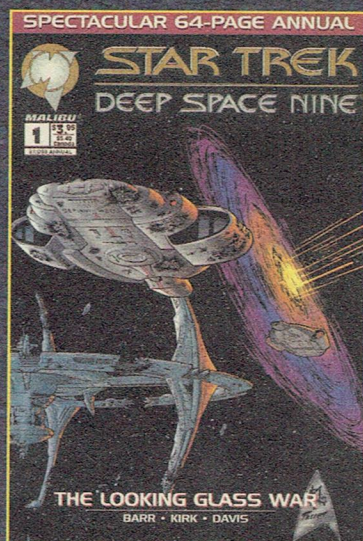
1972

de Planetas Unidos, a *Enterprise* é comandada pelo capitão Picard, um homem que acredita mais nos miolos do que nos músculos. O resto da tripulação inclui o imediato Riker, temerário comandante; o engenheiro LaForge, que é cego; a Dr.ª Crusher, médica, mais o seu filho Wesley; Tasha Yar e Worf, oficiais de segurança; um guerreiro Klingon; Deanna Troi, conselheira e telepata; e, finalmente, o comandante Data, um andróide inteligente. O centro narrativo da série continuava a ser

A primeira convenção de fãs de *Star Trek* tem lugar em Nova Iorque, na presença do escritor de ficção científica Isaac Asimov.

Leonard Nimoy escreve *I Am Not Spock*.

Tendo recebido 400 mil cartas de Trekkies (fãs), a NASA baptiza o protótipo do space-shuttle *Enterprise*.

a relação entre as personagens e a forma como elas ultrapassavam os problemas que lhes surgiam, que podiam ir desde um arrogante ser omnipotente até a um conflito entre raças irmãs, passando por realidades alternativas e a invasão de tenebrosos seres de uma galáxia longínqua. Os efeitos especiais revelaram-se aqui particularmente bem conseguidos, atingindo a série, ao longo da sua carreira de sete anos, verdadeiros recordes de audiência e popularidade.

O sucesso dos filmes, da série original e da *Nova Geração*, aliados a uma incrível galáxia de produtos *Star Trek* fez com que os produtores criassem uma nova série que substituísse a *Nova Geração* quando esta chegou ao seu termo. Nasce assim *Star Trek — Deep Space 9*, as aventuras de um punhado de tripulantes de uma estação orbital que gira em torno do planeta Bajor. Ao contrário das séries anteriores *DS9* revela-se mais soturna e menos optimista, explorando temas e questões nunca abordados no passado.

A estação é uma espécie de último posto civilizado nos confins da galáxia, por onde passa todo o tipo

Estreia de *Star Trek*, o filme.

1982

Estreia de *Star Trek II.*

Estreia de *Star Trek III.*

1987

Estreia na televisão a nova série *Star Trek — The Next Generation.*

de seres com os mais variados e nem sempre benignos objectivos. Perto da estação existe uma anomalia espacial que permite às naves espaciais atravessar metade da galáxia num ápice. O comandante Sisko e os seus subordinados são o garante da segurança deste corredor espacial defendendo-o de todos aqueles que querem pôr em causa a paz na região. A febre *Star Trek* difundiu-se de tal maneira que, em breve, se tornou claro que havia lugar para mais uma série *Star Trek* e assim, há dois anos, a Paramount Television lançou *Star Trek — Voyager.* Diferente em espírito e atmosfera das suas irmãs mais velhas, *Voyager* faz a crónica das aventuras dos membros da tripulação da nave *Voyager* que no decurso de uma perseguição a um grupo de rebeldes se vê transportada para partes desconhecidas da galáxia, a cerca de 70 anos-luz do espaço da Federação. Sozinhos na imensidão cósmica, as tripulações da Federação e dos rebeldes vêem-se obrigadas a cooperar para sobreviver e tentar encontrar um caminho para casa. Estruturalmente mais semelhante à série dos anos 60, *Voyager* difere, no entanto, em muitos pontos, a começar pelo seu comandante que é aqui uma mulher, a capitã Janeway. Ao fim de 30 anos de história, o universo *Star Trek* não pára de crescer anunciando-se para o ano um segundo filme com a tripulação da *Nova Geração.*

1991

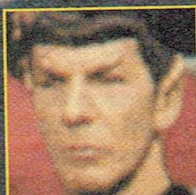
Morre Gene Roddenberry, o criador da série original.

1994

Surge a série *Star Trek – Deep Space Nine.*

1995

Estreia *Star Trek –Voyager.*

1996

Comemora-se o 30.° aniversário da estreia de *Star Trek.*

Leonard Nimoy escreve *I Am Spock.*

# NÃO FIQUES FORA DE KOMBAT

Com Mortal Kombat dás e levas. Os primeiros postais com respostas à altura a dar entrada na nossa redacção levarão que contar. A *Heróis* tem para oferecer, em colaboração com a Sega/Ecofilmes:

- Uma consola de videojogos Sega Mega Drive com um jogo Mortal Kombat 3
- 3 cassetes vídeo Mortal Kombat em animação
- 3 CD-Rom Mortal Kombat

O 1.º ganha a consola, o 2.º, 3.º e 4.º os CD-Rom e o 5.º, 6.º e 7.º as cassetes de vídeo. Devolve à procedência este cupão devidamente preenchido, remete-o a Passatempo Heróis/Mortal Kombat, Largo da Lagoa, 15 C, 2795 Linda-a-Velha, e kombate por estes prémios!

## EU VOU À LUTA COM

1) O nome do realizador de *Mortal Kombat* é....

..........................................................................................

2) *Mortal Kombat* começou por ser...

..........................................................................................

3) Em *Mortal Kombat,* Christophe Lambert tem o papel de....

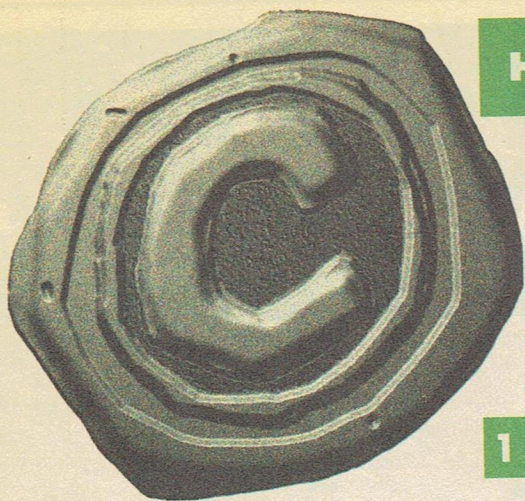
..........................................................................................

NOME: ____________________

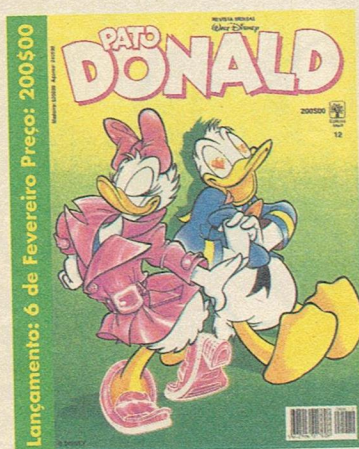
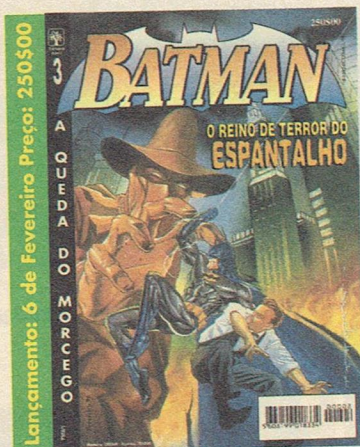
MORADA: ____________________

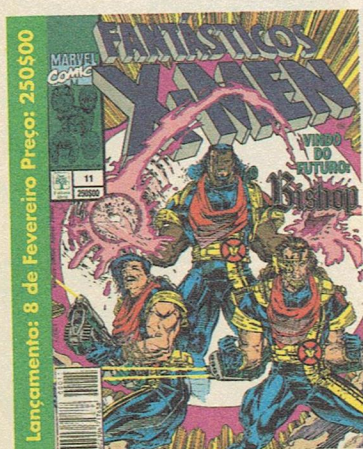
CP: ____ ________ TELEFONE: ____________

IDADE: __ DATA DE NASCIMENTO: ______

Os nomes dos premiados serão publicados numa das próximas edições. Os prémios deverão ser reclamados nas nossas instalações ou serão enviados à cobrança.

## HERÓIS EM REVISTA

**Agora entramos contigo. Todas as semanas mostramos-te as novidades da Abril. Lançamentos portugueses e importações do Brasil. Não percas as entradas novas. Saímos com cada uma...**

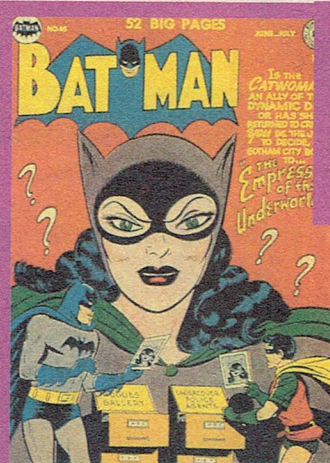
## 12/18 FEVEREIRO 1996

Donald e Margarida festejam o dia dos namorados com histórias inéditas e aventuras mirabolantes.

Vários uniformes de espantalho, uma criança morta e sete alunos desaparecidos. É o princípio do reinado do Espantalho.

Até na infância, o Miguel O'Hara foi perseguido pelo fantasma da Alchemax. Não percam o episódio "Vida escolar"!

Reina o caos na equipa de mutantes X-Factor. Ninguém sabe quem é o verdadeiro Homem-Múltiplo.

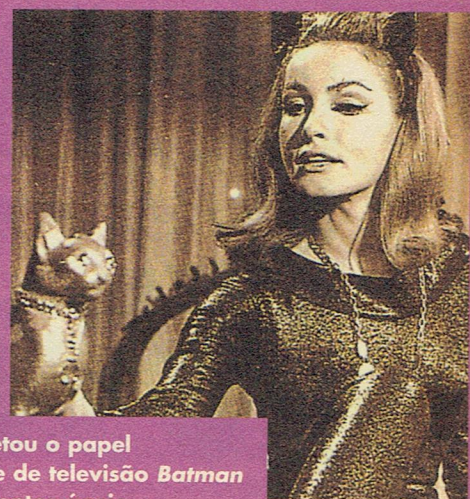
Primeira parte da saga *A Herança do Rei*, na qual participam os vigilantes Demolidor, Nómada e o Justiceiro.

Uma ameaça vinda do espaço pretende transformar a Terra numa base de dados. O destino do planeta está nas mãos do Cyborg.

# HERÓI DA SEMANA

**Data de nascimento:** 1940 (em *Batman* n.° 1)
**Local:** Gotham City (EUA – DC)
**Profissão:** Assaltante
**Traços particulares:** Inteligência aliada à beleza. Escolhe meticulosamente as suas vítimas e é muito engenhosa nos furtos que realiza. O traje púrpura, com orelhas de felino e garras na extremidade das luvas, é da sua autoria. À imagem do homem-morcego, também é uma excelente ginasta e a noite é o seu habitat natural.
**Comentário:** Quando o álcool ceifou a vida dos seus pais, Catwoman, passou o resto da infância num orfanato de Gotham, onde aprendeu as artes e ofícios dos larápios. Apareceu pela primeira vez como uma vilã, porém, a sua relação de amor-ódio pelo Batman, e este sentimento é recíproco, turva-lhe o raciocínio nos momentos mais difíceis.

Heroína ou vilã? A confusão instalou-se desde as primeiras histórias, quando os autores se viram forçados a trabalhar na construção da sua personalidade. Parece-se com uma versão feminina do Batman, mas tem vida e alma própria

Catwoman num cartoon do realizador Tim Burton

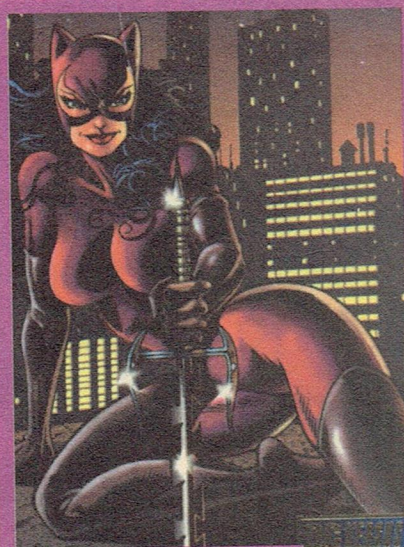
Dick Sprang reforça as características felinas – ferocidade e agilidade –, da Catwoman, fazendo-a montar um tigre enorme. Admirem só a pose da menina capitosa

Julie Newmar interpretou o papel da Catwoman na série de televisão *Batman Show*. Os seus movimentos ágeis e sexys ainda estão cravados na memória dos fãs do seriado. Provavelmente, Julie Newmar foi a melhor Catwoman de carne e osso de todos os tempos

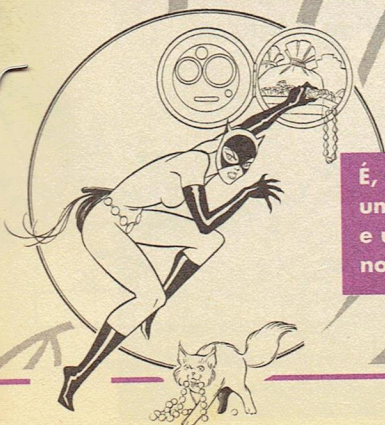
# Catwoman

Em 1992, o realizador Tim Burton bisa a sua longa--metragem do homem-morcego com *O Regresso de Batman*. A Catwoman estreia-se no grande ecrã, interpretada pela actriz Michelle Pfeiffer

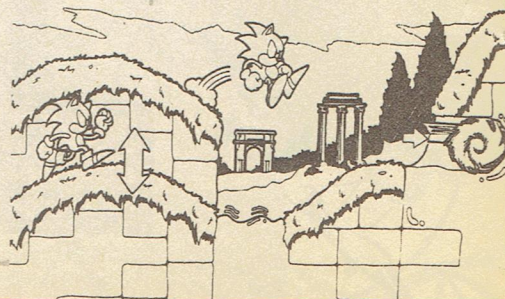
Apesar de uma notável Catwoman interpretada pela Julie Newman, Michelle Pfeiffer não lhe ficou atrás. Os fãs da personagem acompanham de perto, pela primeira vez, a metamorfose da tímida empregada de escritório, que é a Selina Kyle, na afoita e esfuziante Catwoman.

Até na série de animação, Catwoman é uma personagem que não esconde a sua beleza feminina, mesmo tratando-se de uma vilã

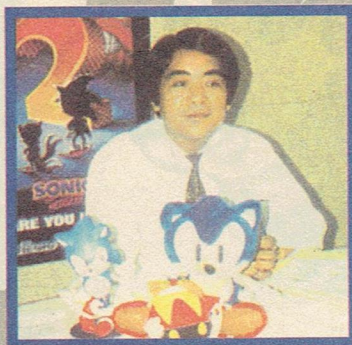
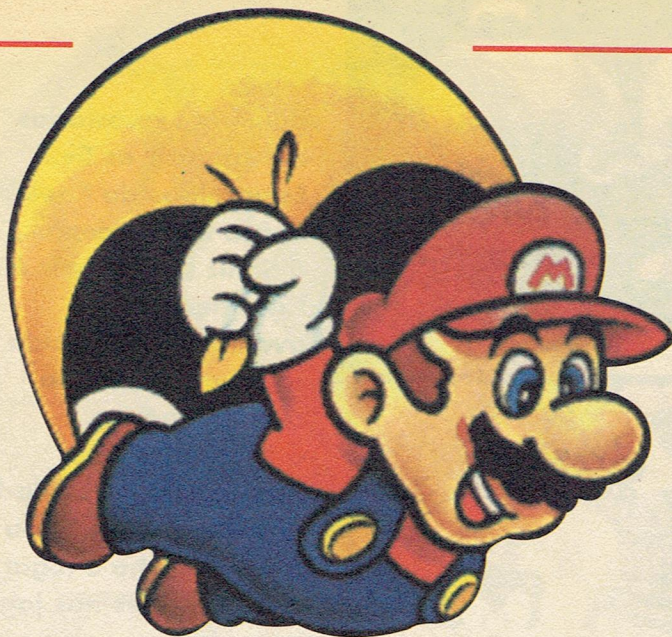
Em *O Regresso de Batman*, Catwoman oscila entre o Batman e o Pinguin

As curvas proeminentes, que parecem querer sair do fato superapertado, realçam a sua silhueta feminina, projectando-lhe uma imagem de mulher fatal

É, acima de tudo, uma bela mulher e uma especialista no furto de jóias

# SONIC

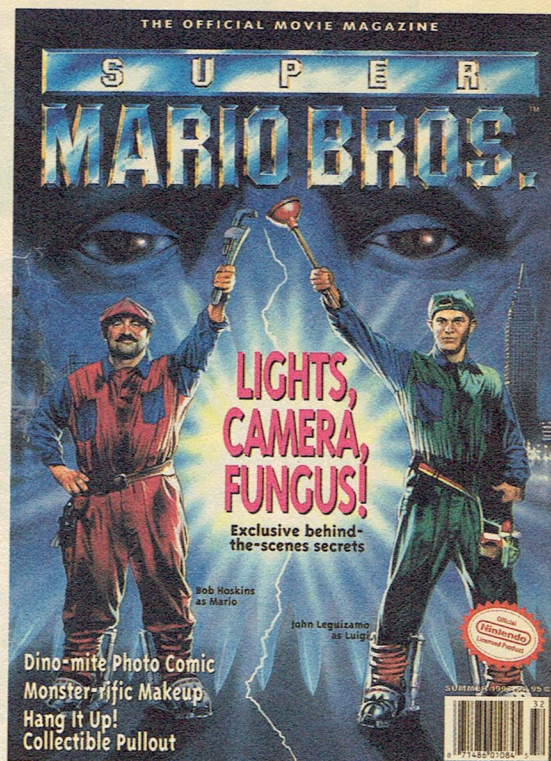
## A todos os níveis

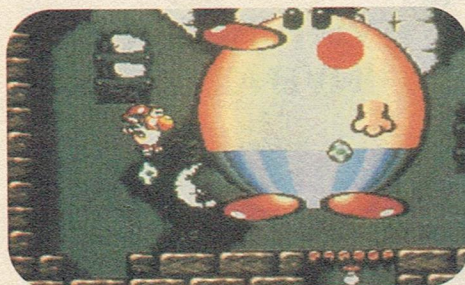
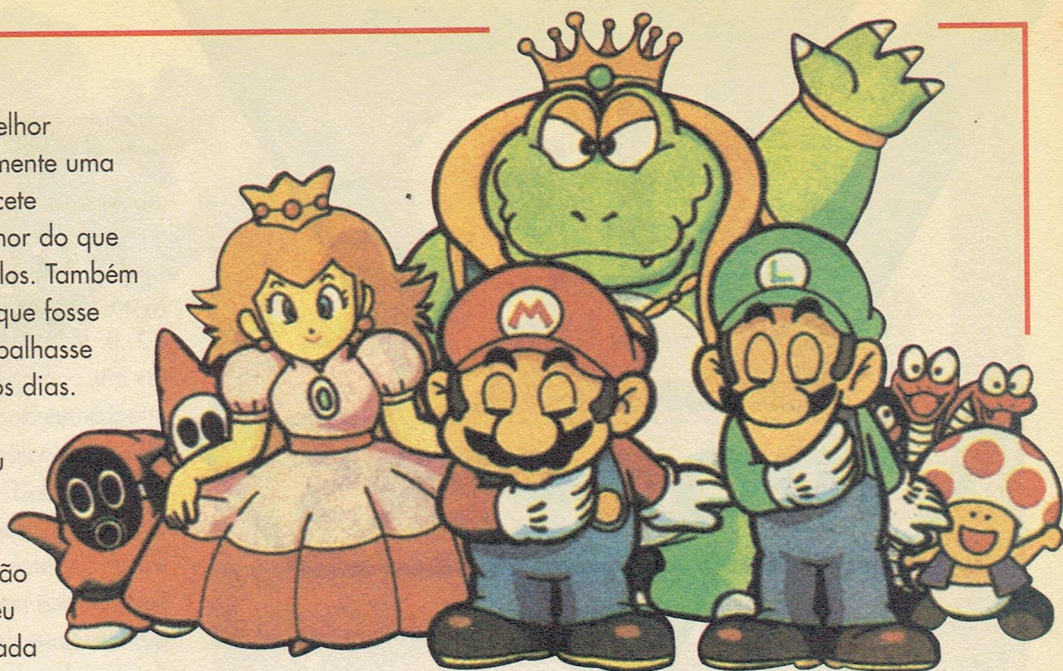
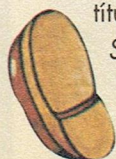
Sonic, o ouriço velocista, oriundo do planeta Mobius, é o melhor funcionário da Sega. Rivalizando na performance com Mario, o supercanalizador da Nintendo, Sonic nasceu de uma imposição de marketing: havia necessidade de encontrar uma mascote universal e um novo jogo que representassem dignamente as potencialidades e os atractivos da nova consola *Mega Drive* (lançada no Japão em 1989): cores fortes, rapidez, inteligência... A Sega mobilizou então os seus criativos, encomendado-lhes um jogo e uma personagem inovadores. Várias maquetas e múltiplos bichos depois, o senhor Kanari, da Sega, a quem fora confiada a concepção do jogo, começou custosamente a dar forma e despacho ao singular acelera, um alien amistoso, com olhos grandes de inspiração manga, um corte vagamente punk na sua espinhosa cobertura e ténis futuristas. Já a cor e a denominação da personagem foram mais fáceis de encontrar, explica o senhor Kanari: "Estava claro que os jovens desejavam uma personagem simpática. Então, pusemos os nossos gráficos ao trabalho, que criaram uma série de novas personagens. Havia uma série de animais, assim como alguns humanos. Finalmente, decidimos escolher o ouriço porque simbolizava bem a ideia de velocidade que pretendíamos associar à Mega Drive. Quanto à cor do Sonic, a escolha recaiu evidentemente sobre o azul, a cor da Sega. Em relação ao nome, é óbvia a associação entre Sonic e velocidade." Volvidos vários meses de trabalho, o Sonic é dado como concluído e o primeiro jogo para Mega Drive é lançado

no Japão. Em 1991, desembarcará na Europa para medir forças nas lojas com o proletário cibernético da rival Nintendo e adestrar toda uma geração na vertigem das velocidades super... sónicas.

## Sonic abre o jogo

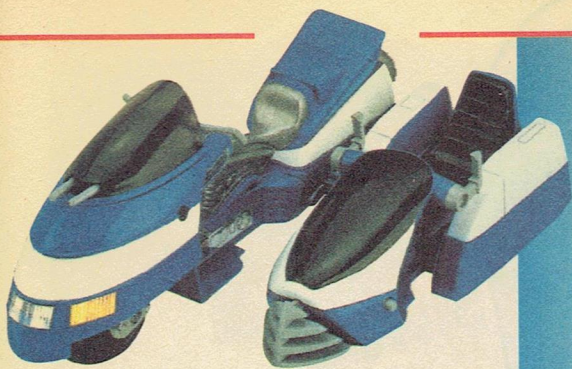
O primeiro jogo Sonic para *Mega Drive*, lançado na Europa em 1991, foi considerado pela crítica, que lhe elogiou o grafismo, a velocidade e a fluidez, um dos melhores jogos de consola de sempre. Em finais de 1992, o Sonic mereceu a primeira sequela:

Sonic 2, um jogo de plataformas desenvolvido nos Estados Unidos, que trazia algumas novidades, para além de repetir o brilhantismo do original: pela primeira vez, Sonic 2 permitia o jogo em simultâneo a dois jogadores, oferecia cenários 3D nos Bonus-Rounds, permitia dividir o ecrã e apresentava Tails, a raposa com cauda motriz e aerodinâmica de helicóptero. Sonic 3 surgiu em Fevereiro de 1994, apresentando Knuckles, o ouriço rosa, aliado ocasional do Dr. Robotnik (persuadido de que Sonic e Tails eram demónios apostados em subtrair as Sete Esmeraldas do Caos). Pouco tempo depois, a Sonic lança Sonic & Knuckles, nova aventura enriquecida com uma inovação revolucionária: o "Lock-On" que oferece a possibilidade de colocar Sonic 2 ou 3 no cartucho e jogar com Knuckles nos jogos precedentes, redescobrindo assim os primeiros Sonic pela mão da nova personagem. A acrescer a estes quatro jogos de plataformas, Sonic inspirou igualmente o lançamento de Sonic Spinball, um jogo de flippers onde Sonic faz de bola, e Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, um jogo demencial no qual somos forçados a enfrentar em duelo Robotnick, o verdadeiro mau génio.

# MARIO

Para consolo da Nintendo, o canalizador Mario provocou uma inundação. 117 milhões de jogos vendidos mundialmente. 5 milhões de cópias do jogo *Super Mario Land 2* a correr mundo. Uma superprodução em Hollywood, *The Super Mario Brothers,* estreada em 1993, com Bob Hoskins e Dennis Hopper. Uma sequela jogável, *Super Mario Bros 3,* que vendeu 10 milhões de exemplares, tornando-se o título de consola portátil mais vendido de sempre. No mínimo, será forçoso reconhecer que o proletário Mario não entrou pelo cano.

Super Mario nasceu, em 1981, em *Donkey Kong,* incipiente jogo de vídeo para a consola *Game & Watch,* antepassada das consolas portáteis. O esforçado protagonista salvava a deliciosa princesa Pauline das garras de um malvado gorila. O criador da personagem, o japonês Shigeru Myamoto, criativo-mor da Nintendo desde 1977, explica a opção por um trabalhador braçal, de jardineiras e T-shirt, para mascote cibernética do colosso industrial japonês: "Queríamos dar-lhe um aspecto vivo; um bigode

destacava-se melhor do que simplesmente uma boca, um capacete funcionava melhor do que uns meros cabelos. Também era necessário que fosse alguém que trabalhasse no duro todos os dias. Foi assim que Mario se tornou canalizador."

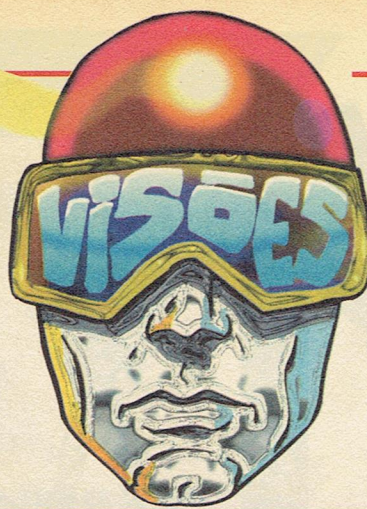
Reza a lenda que a designação de Mario nasceu de uma acentuada semelhança física com um seu homónimo, proprietário dos escritórios da Nintendo americana. Responsável pelas demais características da personagem, Shigeru Miyamoto canalizou as suas energias para a definição do simpático soldador e sempre esperou que a sua personagem concorresse, um dia, com bonecos unânimes como Mickey Mouse. De facto, a sorte sorriu ao audaz: um estudo americano de 1990 assevera que Mario é mais conhecido nos Estados Unidos do que o milionário roedor da Disney...

Protagonizando duas dezenas de títulos nas consolas Nintendo, *da Game Boy* à *Super Nintendo* (consola 16 bits), o tarefeiro bigodudo é hoje imagem de marca dos sonhos eléctricos de toda uma geração, apoiado em títulos como *Mario Bros*, *Super Mario Bros*, *Donkey Kong Country*, *Diddy's Kong Quest* e o recente *Yoshi's Island* (Super Nintendo) onde estão em jogo o gentil dinossauro Yoshi e o Bebé Mario em pessoa. Mario subirá de nível proximamente com a chegada da *Ultra 64*, a consola 64 bits da Nintendo, anunciada para Abril.

## VIRTUALMENTE INVENCÍVEIS

Mighty Morphin Power Rangers e Vr Troopers são primos entre si. Superjovens e superpoderosos, chamam-lhes os Take That da ficção científica televisiva. Ambas as séries se baseiam em shows japoneses, sendo *Power Rangers* uma adaptação do seriado nipónico *Jyuranger* e resultando *VR Troopers* de um mix criativo de elementos díspares, inspirados nas séries orientais *Metalder* (1987) e *Spielvan* (1986).

Movimentando-se em cenários de realidade virtual, os VR Troopers são compostos por dois rapazes e uma rapariga: Kaitlin Star (Sarah Brown), Ryan Steele (Brad Hawkins) e J. B. Reese (Michael Bacon). Os três combatem os malvados integrantes das Legiões Obscuras, vilões que chefiam as tropas de Grimlord: Skug, Tankotron e Dark Heart. Trajando fatos futuristas, desenhados por criadores japoneses, e deslocando-se em veículos de antecipação, de design asiático e visionário, como o Turbo Cycle, o Pursuit Jet, o Skyborg Jet, ou a espectacular VR Fighter Bike, os VR Troopers contam com o inestimável auxílio do Professor Horatio Hart (equivalente ao Zordon dos Power Rangers) no seu combate sem tréguas contra os vilões robóticos. Produzidos por Bob Hughes, da Saban Entertainment, e vistos sobretudo por uma audiência entre os 5 e os 9

anos, *VR Troopers* tem sido regularmente acusado de propalar a violência, mas os produtores enjeitam o processo de intenções e asseguram terem a reiterada preocupação de contrabalançar alguns alegados excessos com a repetida exaltação da tolerância e da responsabilidade.
Os produtores já têm, aliás, na calha uma nova série, *Masked Rider,* baseada no folhetim japonês *Kamen Rider,* que no País do Sol Nascente atingiu os 400 episódios. Vistos na televisão e religiosamente transformados em objectos de cultos em múltiplas linhas de brinquedos (da Hasbro, sob licença Saban), *VR Troopers* também já originou um jogo para Mega Drive, da Sega, um combate futurista, num universo techno-fantasista, onde, em cinco níveis de dificuldade, o homem é ameaçado pelas máquinas de guerra das Legiões Obscuras. Estão igualmente previstas versões para a Game Gear e para a 32 X, ideais para brincar com a tropa.

## À FIGURA

**Ryan Steele, J. B. Reese e Kaitlin Star, figurantes da nova série de brinquedos VR Troopers, em formação de linha**

**As motas artilhadas dos Troopers não são para brincadeiras**

# 2.ª a 6.ª

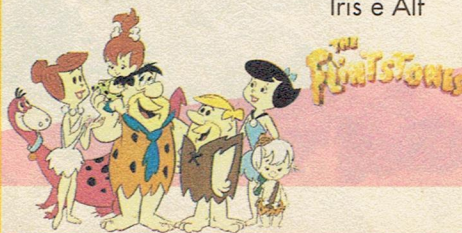
## 12/ a 16/2

### Um-Dó-Li-Tá — TV2

**18.00** TJILP, A Carrinha Mágica, Castelo de Eurika, Garra Branca, O Urso Rupert, Baby Huey, Dr. Cobaia & Sr. Luvinha, O Mundo de Richard Scarry, Catarina, Avô McDonald, Leo o Leão, O. I.

### Buereré — SIC

**15.40** TicTac Toons, F. Happydays, VR Troopers, X-Men, Templo dos Jogos

### Clube da Manhã — TVI

**11.45** Flintstones, Iris e Alf

### A Hora do Recreio — TVI

**16.30** Jetsons e animação escolhida pelos espectadores (à sexta-feira, Mighty Max)

# Sáb.

## 17/2

### Infantil/Juvenil — Canal 1

**08.00** Avó McDonald, Noddy, Delfy, O Pato da Capa Preta, Sindbad, Os Ursinhos Gummi, Taz Mania, Onde Está Carmen Sandiego?, A Menina do Mar

### Homem-Aranha — SIC

Sábado Buereré SIC

# Dom.

## 18/2

## Cybermaster — Canal 1

12.20

ama
deojogos
jogos de
computador

## Polícias do Futuro — Canal 1

15.00 Space Precint,
a série de antecipação

## Buereré — SIC

09.00

Power Rangers, Janela da Allegra,
Inspector Gadget, MotoRatos,
VR Troopers, Spider-Man

## Clube da Manhã — TVI

10.00

Dino Babies,
Dartacão,
Doug, Scooby Doo,
Clube Barbie

## As Histórias mais Bonitas — TVI

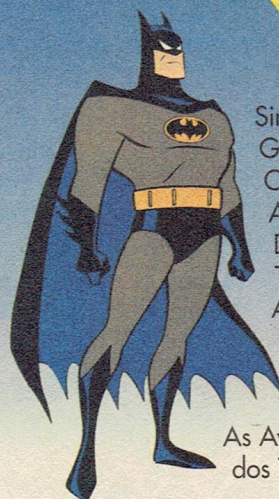
11.30 A Bíblia animada

## A Hora do Recreio — TVI

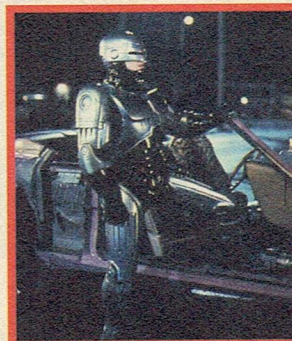
15.30

Mighty
Max

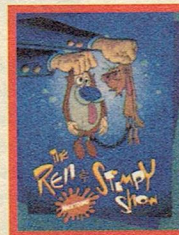
## Infantil/Juvenil — Canal 1

08.00

Sindbad, Batman,
Gatos Rabinos,
O Pato Quá-Quá,
Ana Banana,
Desafio dos Anjos,
Treasure Island,
A Fuga de Júpiter,
A Pantera
Cor-de-Rosa,
Capitão Falcão,
As Aventuras
dos Tiny Toons

## Robocop — Canal 1

17.40

O outro
polícia
do futuro

## Espaço Nickelodeon — SIC

12.30

Séries
de animação
e concurso
Global Guts

A HERÓIS não se responsabiliza por alterações na programação posteriores à data de fecho desta edição.

# T.N.T

## TÍTULOS • NOVIDADES • TRADUÇÕES

**TINTIN NA AMÉRICA**
**Argumento: Hergé**
**Desenhos: Hergé**
**Difusão Verbo**
**1995**

Clássico entre os clássicos, *Tintin na América* é o contraponto yankee à deriva bolchevique do repórter bruxelense no país dos Sovietes. Editor e único colaborador do semanário escutista e católico *Petit Vingtième*, Hergé publicou aí as suas nove primeiras histórias (a preto e branco e com 130 pranchas), que existem em versão fac-similada em álbum ou condensadas nos *Archives Hergé*.

Posteriormente redesenhados e coloridos por Hergé, em estreita colaboração com E. P. Jacobs (Blake & Mortimer), é a essa versão moderna, resumida a 62 páginas, que se reportam as edições correntes de Tintin, incluindo naturalmente aquela que a Difusão Verbo agora publica, em primeira edição integralmente portuguesa. Largando o jornalista mais famoso do mundo na Chicago dos Intocáveis e da Lei Seca, Hergé assina um dos álbuns mais cândidos e movimentados da sua imorredoura carreira, um thriller ingénuo e inesgotável a que sempre apetece voltar. Afinal o sonho americano é belga.

# WANTED

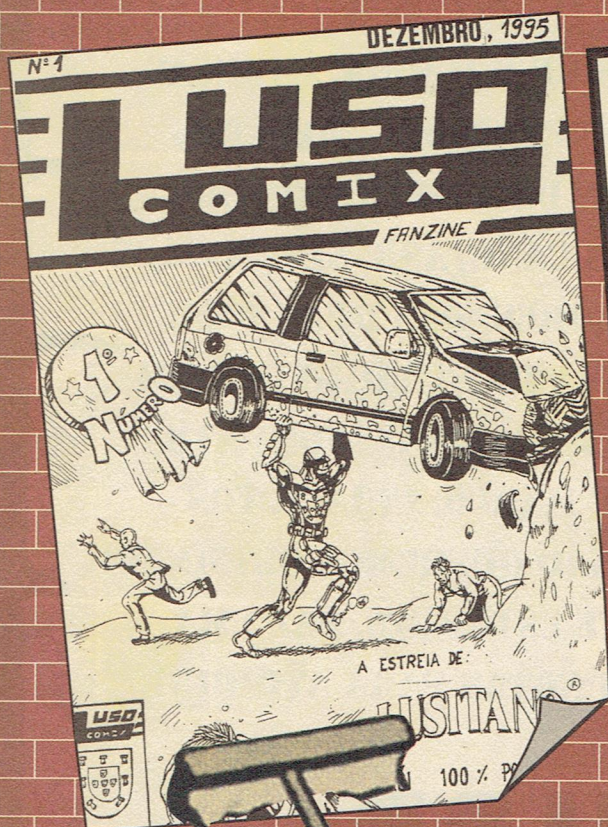
PROCURAM-SE CAÇADORES DE PRÉMIOS. CABEÇAS A SOLDO. GÉNIOS INCOMPREENDIDOS. MESTRES DA PINTURA OU PINTORES DE DOMINGO. DESDE QUE SE AGUENTEM NAS CANETAS E SEJAM TÃO BONS COMO OS MELHORES. DAS DUAS UMA: PODES CONCORRER COM UMA ILUSTRAÇÃO OU COM UMA BD COMPLETA EM SEIS PÁGINAS. FORMATO A3 E A CORES. ATÉ 31 DE MARÇO. CRIA NOVOS HERÓIS. NÃO VALE COPIAR. NÃO QUEREMOS ORIGINAIS POUCO ORIGINAIS. NÃO TE ESTAMPES. FAZ UMA ESTAMPA. TEMOS 600 BOAS NOTAS PARA ATRIBUIR.

# REWARD

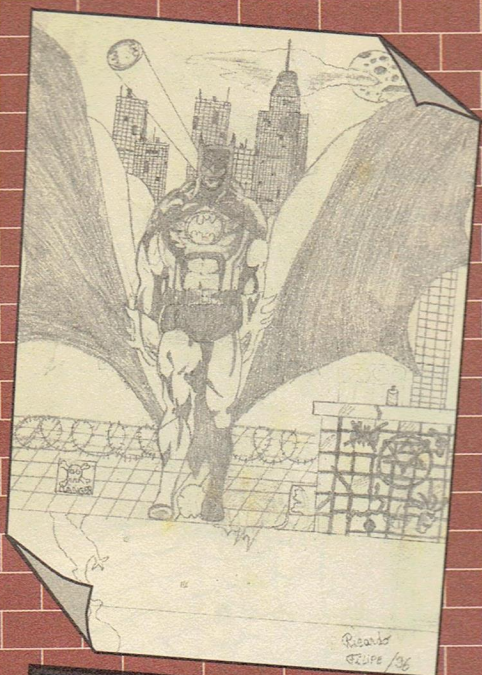
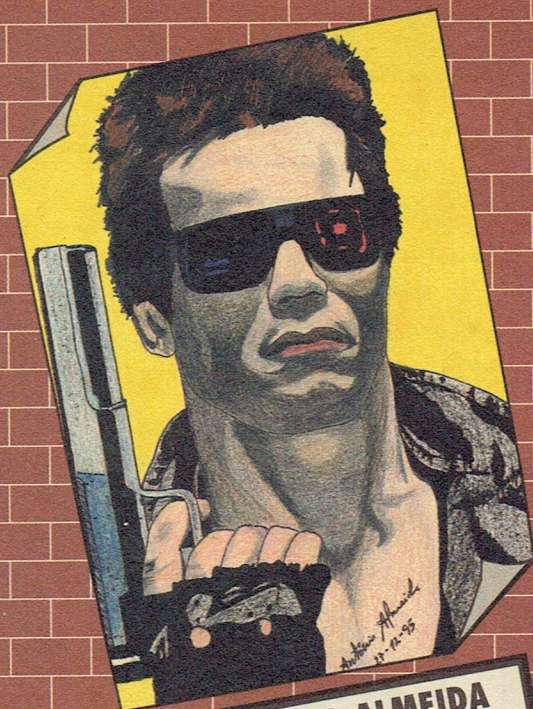
**PRÉMIO MELHOR ILUSTRAÇÃO: 100 CONTOS**
**PRÉMIO MELHOR BD : 500 CONTOS**

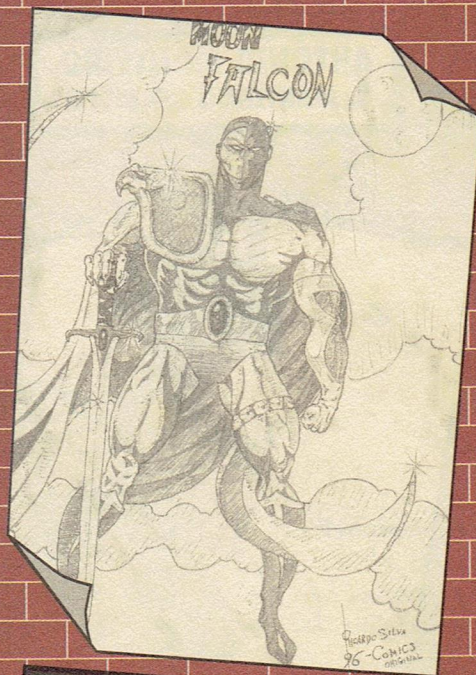
OS TRABALHOS SERÃO AVALIADOS POR UM JÚRI ESPECIALIZADO. OS CRITÉRIOS SÃO SIMPLES. OU O TEU TRABALHO CORRE NA PERFEIÇÃO OU É CORRIDO. POR DEFORMAÇÃO PROFISSIONAL, ESTAMO-NOS NAS TINTAS.

PASSATEMPO «WANTED»
HERÓIS
LARGO DA LAGOA,
15-C - 2795
LINDA-A-VELHA

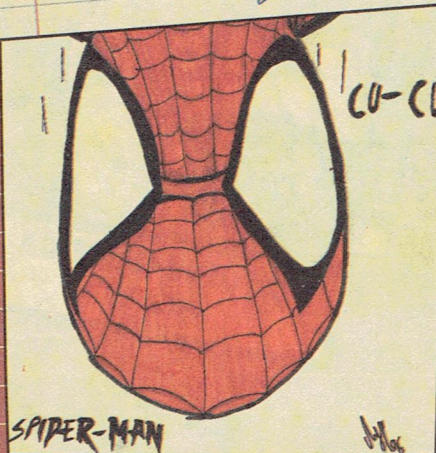
# A GARRA do leitor

Luso Comix é um fanzine bi-mensal, editado por Fausto Matos e Nuno Duarte, que podes adquirir na BDMANIA (Rua Gomes Freire N.º9 - 3º Dto, 1150 Lisboa). Entre outros assuntos de interesse, tem um chamariz superlativo: a estreia em BD do Lusitano, o "Herói 100% Português"

**FAUSTO BRUNO**
**ALGÉS**

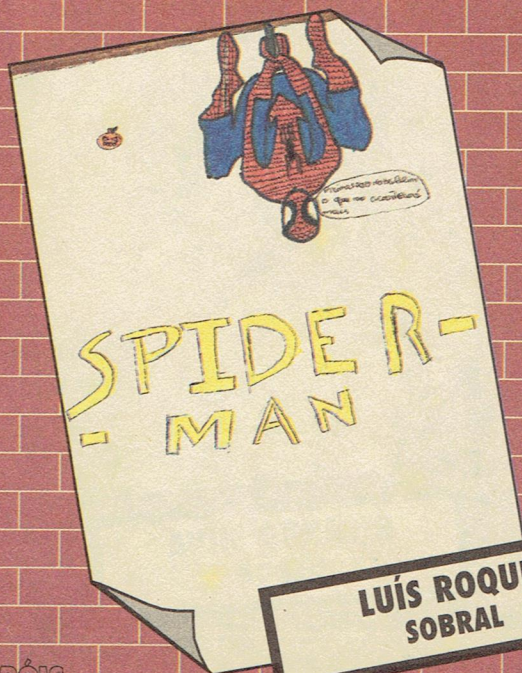
**Envia pranchas, desenhos originais, ilustrações, gravuras, borrões e obras-primas para: A GARRA DO LEITOR Revista Heróis, Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha. A cores ou a preto e branco. Enche as medidas. A partir de agora, vais trabalhar para as obras.**

RICARDO FILIPE

ANTÓNIO ALMEIDA
PAREDE

MAURO DA SILVA
VILA FRANCA DE XIRA

RICARDO SILVA
LISBOA

Olá, eu sou o António José, mas chamam-me Tozé.
Vivo nos arredores de Coimbra, compro todos os meses as revistas "Marvel" Portuguesas no quiosque aqui do lado.
Os meus herois preferidos são o Wolverine e o Homem-Aranha.
E queria saber as assinaturas da revista "Heróis" e revistas "Marvel".
Queria saber também se a revista "Heróis" têm a revista Super Jovem.

António José Ramalho Monteiro



**ANTÓNIO MONTEIRO**
**S. MARTINHO DO BISPO**

**RITA ALMADA**
**MAIA**

**LUÍS ROQUE**
**SOBRAL**

*Tu que assististe à Morte e ao Regresso do Super-Homem,*
*prepara-te agora para acompanhar a vida do NOVO Homem de Aço.*